



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE  
*ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR  
IPS KELAS III SD N 1 GONDANGMANIS**

Oleh  
**ALFI MUHIMMATUL FAUZIYYAH**  
**NIM. 2010-33-064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING*  
BERBANTUAN MEDIA *AUDIOVISUAL* UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR IPS KELAS III SD N 1 GONDANGMANIS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh  
ALFI MUHIMMATUL FAUZIYYAH  
NIM. 2010-33-064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

## HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

📖 خير الناس انفعهم للناس (Sebaik baik manusia

adalah manusia yang bermanfaat bagi  
sesamanya) (Hadis Nabi yang Diriwayatkan  
oleh Thabrani dan Daruquthni)

📖 Belajar melalui *role playing* merupakan  
sarana untuk mengenali diri sendiri dan orang  
lain serta sarana untuk meningkatkan *skill*  
pemecahan masalah (Bruce Joyce)

### PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT,  
kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

📖 Kedua orang tuaku yang kucintai, Bapak Sugito  
dan Ibu Sumarni yang telah membantu doa serta  
memberi nasehat dan dukungan untukku.

📖 Kakak-kakakku yang kusayangi, Mbak

Mindayani, Mas Agus Gustoni dan Mbak Luluk

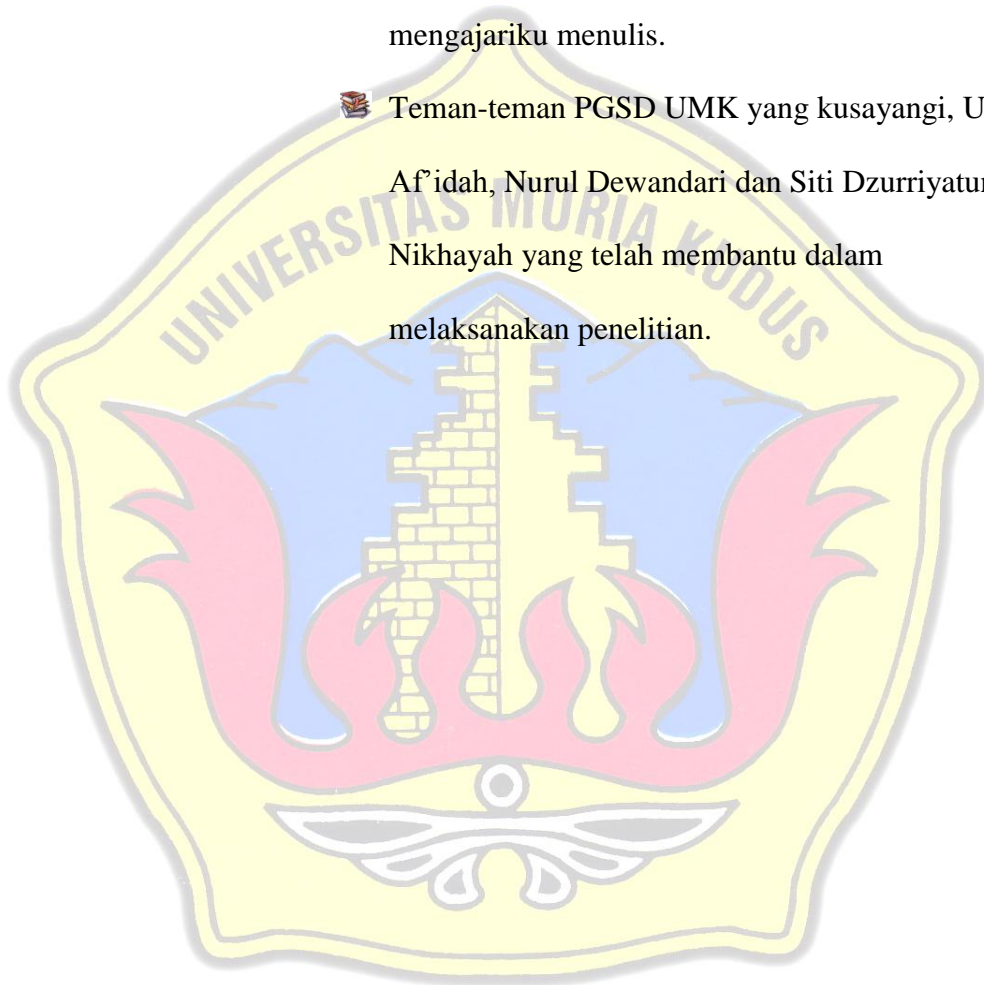
Wahidah yang selalu memberi motivasi untukku.

📖 Sahabat terbaik yang pernah kumiliki, Himmatul  
Fi'liya yang selalu memberi semangat dan  
motivasi untukku.

📖 Bu Sumarwiyah dan Pak Erik yang kukagumi,  
yang telah membimbing skripsiku dengan  
kesabaran dan ketelitian.

📖 Sahabat-sahabat Pena Kampus UMK yang  
kusayangi, terimakasih selama ini telah  
mengajariku menulis.

📖 Teman-teman PGSD UMK yang kusayangi, Ulil  
Af'idah, Nurul Dewandari dan Siti Dzurriyatun  
Nikhayah yang telah membantu dalam  
melaksanakan penelitian.





## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas III SD N 1 Gondangmanis” oleh Alfi Muhimmatul Fauziyyah (NIM: 201033064) ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diuji.

Kudus, 2 Juni 2014

Pembimbing I



Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons.  
NIS. 0610713020001008

Kudus, 2 Juni 2014

Pembimbing II



Erik Aditia Ismava, M.A.  
NIDN. 0623038604

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



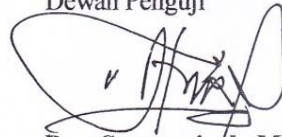
Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd  
NIP. 19621219 198703 1 015

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas III SD N 1 Gondangmanis” oleh Alfi Muhimmatul Fauziyyah (NIM: 201033064) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Juni 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

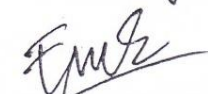
Kudus, 11 Juni 2014

Dewan Penguji



Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons.  
NIS. 0610713020001008

(Ketua)



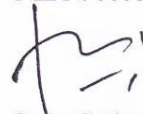
Erik Aditia Ismaya, M.A.  
NIDN. 0623038604

(Sekretaris)



Santoso, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0608038502

(Anggota)



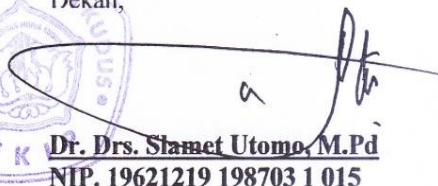
Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0617088403

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIP. 19621219 198703 1 015

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas III SD N 1 Gondangmanis". Skripsi ini dibuat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan FKIP UMK yang telah memberi kesempatan belajar di program studi S1 PGSD, FKIP, UMK.
2. Dr. Murtono, M.Pd. Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan layanan akademik sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi S1 di PGSD, FKIP, UMK.
3. Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons. pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Erik Aditia Ismaya, M.A. pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staf Program Studi PGSD, FKIP, UMK yang senantiasa membimbing, melayani, dan memberikan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi.
6. Budi Hartono, S.Pd. Kepala SD Negeri 1 Gondangmanis yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.

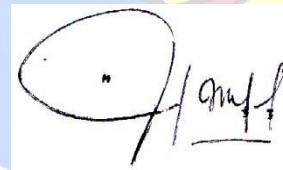


7. Dwi Mastuti, S.Pd.SD. guru kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis yang telah bersedia menjadi observer pada saat pelaksanaan PTK.
8. Teman-teman PGSD UMK yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas amal baik tersebut melebihi apa yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 2 Juni 2014

Peneliti,



Alfi Muhimmatul Fauziyyah

## ABSTRACT

Fauziyyah, Alfi Muhimmatul. 2014. *The Implementation of Cooperative Learning By Role Play Type With Audiovisual Media to Enhance Students' Achievement in Learning IPS in Third Grade of SD N 1 Gondangmanis*. Skripsi. Elementary School Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor: (i) Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons. (ii) Erik Aditia Ismaya, M.A.

Key words: *Role Play, Audiovisual, Students' Achievement in Social Science Learning*

This research is conducted due to student achievement in social studies. The results of the interviews between the researcher and third grade teachers of SD Negeri 1 Gondangmanis said that there are ten students who have not been able to distinguish whether the place of sale between at home and school environment. Some students are still difficulties to solve the problems such as summing the purchase price of things that they bought. Based on the background explained above, the formulation of the problem of this study is whether there is improvement in the skills of teachers, student activities and student achievement of third grade of SD Negeri 1 Gondangmanis through cooperative learning models by role play type with audiovisual media? The purpose of this research is to find out the improvement teachers' skill, student activity and students achievement of the third grade students of SD Negeri 1 Gondangmanis by using cooperative learning models role play type with audiovisual media.

This research used a model of cooperative learning by role play type with audiovisual media. Role play is a model which involved the interaction between two or more students to perform their character as the character of story. Audiovisual is a tool that used to attract the attention of students in the learning process. Student involvement and the use of audiovisual is expected to improve student achievement.

In collecting the data, the researcher used multiple-choice tests, observation, interviews and photo documentation. Then, for analyzing the data, the researcher used a technique of quantitative and qualitative data analysis.

The results of this research can reach all the indicators of success, (1) the result of teachers' observation for managing class in the first cycle 80% as good category and increased the second cycle to 90% as excellent category, (2) psychomotor students activity of students obtained the first cycle is 76 % as good category and increased the second cycle is 85 % as excellent category. While affective student's learning activities in the first cycle is 80 % as good category and increased in the second cycle is 87 % as excellent category, (3) Student achievement (cognitive) can achieve specified KKM. In the first cycle, the average student achievement increased 70,25 and the second cycle becomes

73,75. While the classical mastery learning in the first cycle is 70% and increased in the second cycle to 90 %.

Based on this research, it can be concluded that the cooperative learning model by role playing type with audiovisual media can enhance teachers' skills in managing learning, affective and psychomotor activity and achievement of learning (cognitive domain) the third grade students of SD N 1 Gondangmanis. The researcher provided advice for (1) the student, that should be happy in social studies in order to understand more the material. So, it can increased their academic achievement, (2) the teacher, less to use the lecturing method when learning social studies, (3) schools, the results of this research can be used as a class action to improve student achievement in SD N 1 Gondangmanis, (4) further research, to implement cooperative learning models with role play type and audiovisual media, the researcher must choose appropriate materials that match the model of role play.



## ABSTRAK

Fauziyyah, Alfi Muhimmatul. 2014. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Role Playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas III SD N 1 Gondangmanis*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons., (ii) Erik Aditia Ismaya, M.A.

Kata-kata kunci: *Role Playing*, *Audiovisual*, Prestasi Belajar IPS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis, diperoleh informasi bahwa ada sepuluh siswa yang belum mampu membedakan tempat jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Sepuluh siswa juga masih kesulitan dalam memecahkan masalah jual beli seperti menjumlahkan harga barang yang dibelinya. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis melalui model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*? Tujuan penelitian ini adalah menemukan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis melalui model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

Penelitian ini menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*. Model *role playing* adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih untuk melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Media *audiovisual* adalah alat yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Keterlibatan siswa dalam bermain peran dan penggunaan media *audiovisual* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes pilihan ganda, observasi, wawancara dan dokumentasi foto. Sedangkan untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini dapat mencapai semua indikator keberhasilan, (1) hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase 80% dengan kualifikasi baik dan meningkat pada siklus II menjadi 93% dengan kualifikasi sangat baik, (2) Aktivitas belajar psikomotor siswa pada siklus I memperoleh persentase 76% dengan kualifikasi baik dan



meningkat pada siklus II menjadi 85% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan aktivitas belajar afektif siswa pada siklus I memperoleh persentase 80% dengan kualifikasi baik dan meningkat pada siklus II menjadi 87% dengan kualifikasi sangat baik, (3) Prestasi belajar siswa (ranah kognitif) dapat mencapai KKM yang ditentukan. Pada siklus I rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 70,25 dan meningkat pada siklus II menjadi 73,75. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase 70% dan meningkat pada siklus II menjadi 90%.

Berdasarkan penelitian ini, disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas psikomotor dan afektif serta prestasi belajar (ranah kognitif) siswa kelas III SD Negeri 1 Gondangmanis. Peneliti dapat memberikan saran kepada (1) siswa, sebaiknya siswa senang pada mata pelajaran IPS agar bisa lebih memahami materi yang dipelajari sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat, (2) guru, sebaiknya guru tidak terlalu banyak menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran IPS, (3) sekolah, hasil dari penelitian tindakan kelas ini bisa dijadikan tolok ukur untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri 1 Gondangmanis, (4) peneliti selanjutnya, untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* berbantuan media *audiovisual*, peneliti harus memilih materi yang cocok dengan model *role playing*.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Kegunaan penelitian .....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	11
1.6 Definisi Operasional .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	15
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe <i>Role Playing</i> .....	15
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	15
2.1.1.2 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> .....	17
2.1.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> .....	17
2.1.1.2.2 Karakteristik Model <i>Cooperative Learning</i> .....	19
2.1.1.2.3 Langkah-Langkah Model <i>Cooperative Learning</i> .....	21
2.1.1.3 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Role Playing</i> ..	23
2.1.1.3.1 Pengertian <i>Role Playing</i> .....	24

2.1.1.3.2	Tujuan <i>Role Playing</i> .....	25
2.1.1.3.3	Karakteristik <i>Role Playing</i> .....	26
2.1.1.3.4	Kelebihan <i>Role Playing</i> .....	27
2.1.1.3.5	Pola Organisasi <i>Role Playing</i> .....	28
2.1.1.3.6	Langkah-Langkah <i>Role Playing</i> .....	29
2.1.2	Hakikat Media <i>Audiovisual</i> .....	32
2.1.2.1	Pengertian Media .....	32
2.1.2.2	Tujuan Media .....	33
2.1.2.3	Fungsi Media .....	34
2.1.2.4	Manfaat Media .....	35
2.1.2.5	Jenis-Jenis Media .....	36
2.1.2.6	Media <i>Audiovisual</i> dalam Penelitian Ini .....	38
2.1.3	Hakikat Prestasi Belajar .....	39
2.1.3.1	Pengertian Prestasi Belajar .....	39
2.1.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	41
2.1.3.2.1	Faktor Internal yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	42
2.1.3.2.2	Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	45
2.1.4	Hakikat Aktivitas Belajar .....	46
2.1.4.1	Pengertian Aktivitas Belajar .....	46
2.1.5	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial .....	48
2.1.5.1	Pengertian IPS .....	48
2.1.5.2	Tujuan Mata Pelajaran IPS .....	49
2.1.5.3	Karakteristik Mata Pelajaran IPS .....	51
2.1.5.4	Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS .....	52
2.1.6	Hakikat Tema Jual Beli .....	54
2.1.6.1	Pengertian Jual Beli .....	54
2.1.6.2	Rukun Jual Beli .....	56
2.1.6.3	Syarat Jual Beli .....	57
2.1.6.4	Pentingnya Mempelajari Penjualan .....	57
2.1.6.5	Tahapan Proses Menjual .....	59
2.1.6.6	Faktor-Faktor Penting dalam Menjual .....	60

2.1.6.7	Motif Membeli .....	61
2.1.6.8	Profil Calon Pembeli .....	63
2.2	Penelitian yang Relevan .....	66
2.3	Kerangka Berpikir .....	72
2.4	Hipotesis Tindakan .....	74

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Peneletian .....	75
3.1.1	Lokasi Penelitian .....	75
3.1.2	Waktu Penelitian .....	75
3.1.3	Karakteristik Subjek Penelitian .....	75
3.2	Variabel Penelitian .....	76
3.3	Prosedur Penelitian .....	76
3.3.1	Siklus I .....	77
3.3.2	Siklus II .....	82
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	86
3.5	Instrumen Penelitian .....	90
3.6	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes .....	96
3.6.1	Validitas Instrumen Tes .....	96
3.6.2	Reliabilitas Instrumen Tes .....	99
3.7	Teknik Analisis Data .....	101
3.7.1	Data Kuantitatif .....	101
3.7.2	Data Kualitatif .....	102
3.8	Indikator Keberhasilan .....	108

### BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Pra Siklus .....	110
4.2	Hasil Penelitian .....	114
4.2.1	Siklus I .....	114
4.2.1.1	Perencanaan Tindakan Siklus I .....	115

4.2.1.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	116
4.2.1.3	Observasi (Pengamatan) Siklus I .....	130
4.2.1.4	Refleksi Siklus I .....	158
4.2.2	Siklus II .....	166
4.2.2.1	Perencanaan Tindakan Siklus II .....	167
4.2.2.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	167
4.2.2.3	Observasi (Pengamatan) Siklus II .....	184
4.2.2.4	Refleksi Siklus II .....	228

## BAB V PEMBAHASAN

5.1	Pengelolaan Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model <i>Cooperative Learning Tipe Role Playing Berbantuan Media Audiovisual</i> .....	236
5.2	Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model <i>Cooperative Learning Tipe Role Playing Berbantuan Media audiovisual</i> .....	247
5.3	Prestasi Belajar Siswa Kelas III dengan Menerapkan Model <i>Cooperative Learning Tipe Role Playing Berbantuan Media Audiovisual</i> .....	269

## BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1	Simpulan .....	277
6.2	Saran .....	278

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>282</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>287</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintaks Model <i>Cooperative Learning</i> .....	23
Tabel 2.2	Sintaks <i>Role Playing</i> .....	30
Tabel 2.3	SK dan KD Tema Jual Beli Kelas III Semester 2 .....	53
Tabel 3.1	Perencanaan Materi Penelitian .....	78
Tabel 3.2	Validitas Item Nomor 1 .....	98
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran IPS .....	102
Tabel 3.4	Kriteria Skor Tes dalam Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	102
Tabel 3.5	Pedoman Penskoran Keterampilan Guru .....	104
Tabel 3.6	Kriteria Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran .....	105
Tabel 3.7	Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar Siswa .....	106
Tabel 3.8	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa (ranah psikomotor dan afektif) .....	106
Tabel 3.9	Pedoman Penskoran Aktivitas Kelompok .....	107
Tabel 3.10	Kriteria Aktivitas Kelompok .....	108
Tabel 4.1	Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus .....	111
Tabel 4.2	Nilai Prestasi Belajar Siswa Pra Siklus .....	112
Tabel 4.3	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I .....	115
Tabel 4.4	Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I .....	127
Tabel 4.5	Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus I .....	128
Tabel 4.6	Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I.....	131



Tabel 4.7	Peningkatan Setiap Indikator Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	132
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 1 Siklus I.....	137
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 2 Siklus I.....	138
Tabel 4.10	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas psikomotor Siswa Siklus I .....	139
Tabel 4.11	Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 1 Siklus I .....	145
Tabel 4.12	Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 2 Siklus I.....	146
Tabel 4.13	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas Afektif Siswa Siklus I.....	148
Tabel 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Siswa Siklus I .....	153
Tabel 4.15	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas Kelompok Siswa Siklus I.....	154
Tabel 4.16	Kelemahan Aktivitas Belajar Siswa (Ranah Psikomotor dan Afektif) serta Aktivitas Kelompok Siklus I.....	163
Tabel 4.17	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II .....	166
Tabel 4.18	Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II .....	178
Tabel 4.19	Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus II.....	179

Tabel 4.20	Peningkatan Prestasi Belajar (Kognitif) Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	181
Tabel 4.21	Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II.....	186
Tabel 4.22	Peningkatan Setiap Indikator Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	187
Tabel 4.23	Peningkatan keterampilan Guru dalam Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II .....	192
Tabel 4.24	Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 1 Siklus II .....	196
Tabel 4.25	Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 2 Siklus II .....	198
Tabel 4.26	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas Psikomotor Siswa Siklus II .....	199
Tabel 4.27	Peningkatan Aktivitas Psikomotor Siswa dari Siklus 1 ke Siklus II .....	206
Tabel 4.28	Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 1 Siklus II .....	210
Tabel 4.29	Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 2 Siklus II .....	211
Tabel 4.30	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas Afektif Siswa Siklus II .....	212

Tabel 4.31	Peningkatan Aktivitas Afektif Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	216
Tabel 4.32	Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II.....	220
Tabel 4.33	Peningkatan Setiap Indikator Aktivitas Kelompok Siswa Siklus II .....	221
Tabel 4.34	Peningkatan Aktivitas Kelompok dari Siklus I ke Siklus II.....	225



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	73
Gambar 3.1 Skema Tahapan Penelitian Tindakan Kelas .....	77
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus .....	112
Gambar 4.2 Diagram Nilai Prestasi Belajar Siswa Prasiklus .....	113
Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I .....	128
Gambar 4.4 Diagram Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus I .....	129
Gambar 4.5 Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Guru Siklus I .	135
Gambar 4.6 Diagram Peningkatan Indikator Aktivitas Psikomotor Siswa Siklus I .....	143
Gambar 4.7 Diagram Peningkatan Indikator Aktivitas Afektif Siswa Siklus I .....	151
Gambar 4.8 Diagram Peningkatan Indikator Aktivitas Kelompok Siklus I .....	157
Gambar 4.9 Diagram Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II .....	179
Gambar 4.10 Diagram Nilai Prestasi Belajar Siswa Siklus II .....	180
Gambar 4.11 Diagram Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas Prasiklus, Siklus I dan Siklus II .....	183
Gambar 4.12 Diagram Batang Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II .....	184
Gambar 4.13 Diagram Peningkatan Indikator Keterampilan Guru Siklus II .....	190

Gambar 4.14	Diagram Peningkatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II .....	193
Gambar 4.15	Diagram Persentase Peningkatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II .....	195
Gambar 4.16	Diagram Peningkatan Aktivitas Psikomotor Siswa Siklus II ..	204
Gambar 4.17	Diagram Peningkatan Aktivitas Psikomotor Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	207
Gambar 4.18	Diagram Persentase Peningkatan Aktivitas Psikomotor Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	209
Gambar 4.19	Diagram Peningkatan Aktivitas Afektif Siswa Siklus II .....	215
Gambar 4.20	Diagram Peningkatan Aktivitas Afektif Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	217
Gambar 4.21	Diagram Persentase Peningkatan Aktivitas Afektif Siswa dari Siklus I ke Siklus II .....	219
Gambar 4.22	Diagram Peningkatan Aktivitas Kelompok Siklus II .....	224
Gambar 4.23	Diagram Peningkatan Aktivitas Kelompok dari Siklus I ke Siklus II .....	226
Gambar 4.24	Diagram Persentase Peningkatan Aktivitas Kelompok dari Siklus I ke Siklus II .....	227



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	289
Lampiran 2 : Daftar Nama Siswa Kelas III SD N 1 Gondangmanis .....	290
Lampiran 3 : Nilai Prestasi Belajar Siswa Prasiklus .....	291
Lampiran 4 : Daftar Hadir Siswa Siklus I .....	293
Lampiran 5 : Silabus .....	294
Lampiran 6 : RPP Pertemuan 1 Siklus I .....	297
Lampiran 7 : Materi .....	305
Lampiran 8 : Skenario Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Siklus I .....	312
Lampiran 9 : Daftar Nama Kelompok Pertemuan I Siklus I .....	314
Lampiran 10 : LKS Pertemuan 1 Siklus I .....	315
Lampiran 11 : Daftar Nama Barang yang Dijual dan Dibeli Pertemuan 1 Siklus I .....	317
Lampiran 12 : Lembar Pengamat Kegiatan Jual Beli Pertemuan 1 Siklus I....	319
Lampiran 13 : Lembar Observasi Keterampilan Guru .....	322
Lampiran 14 : Hasil Keterampilan Guru Pertemuan 1 Siklus I .....	327
Lampiran 15 : Lembar Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa .....	330
Lampiran 16 : Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 1 Siklus I .....	334
Lampiran 17 : Lembar Observasi Aktivitas Afektif Siswa .....	336
Lampiran 18 : Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 1 Siklus I .....	339

Lampiran 19 : Lembar Observasi Aktivitas Kelompok .....	341
Lampiran 20 : Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pertemuan 1 Siklus I.....	344
Lampiran 21 : RPP Pertemuan 2 Siklus I .....	346
Lampiran 22 : Daftar Nama Kelompok Pertemuan 2 Siklus I .....	354
Lampiran 23 : LKS Pertemuan 2 Siklus I.....	355
Lampiran 24 : Nama Barang yang Dijual dan Dibeli Pertemuan 2 Siklus I.....	357
Lampiran 25 : Lembar Pengamat Kegiatan Jual Beli Pertemuan 2 Siklus I .....	359
Lampiran 26 : Kisi-Kisi Evaluasi Siklus I .....	362
Lampiran 27 : Evaluasi Siklus I.....	363
Lampiran 28 : Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I .....	366
Lampiran 29 : Nilai Evaluasi Siklus I.....	367
Lampiran 30 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Pertemuan 2 Siklus I.....	368
Lampiran 31 : Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 2 Siklus I.....	371
Lampiran 32 : Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 2 Siklus I .....	373
Lampiran 33 : Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pertemuan 2 Siklus I.....	375
Lampiran 34 : Tes Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus I .....	377
Lampiran 35 : Validitas Siklus I .....	381
Lampiran 36 : Reliabilitas Siklus I.....	382
Lampiran 37 : Foto Pelaksanaan PTK Siklus I.....	383

Lampiran 38 : Daftar Hadir Siswa Siklus II .....	391
Lampiran 39 : RPP Pertemuan 1 Siklus II .....	392
Lampiran 40 : Skenario Kegiatan Bermain Peran Jual Beli Siklus II .....	400
Lampiran 41 : Daftar Nama Kelompok Pertemuan 1 Siklus II.....	402
Lampiran 42 : LKS Pertemuan 1 Siklus II.....	403
Lampiran 43 : Daftar Nama Barang yang Dijual dan Dibeli Pertemuan 1 Siklus II .....	405
Lampiran 44 : Lembar Pengamat Kegiatan Jual Beli Pertemuan 1 Siklus II .....	407
Lampiran 45 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Pertemuan 1 Siklus II.....	409
Lampiran 46 : Hasil Observasi Aktivitas Psikomotor Siswa Pertemuan 1 Siklus II .....	412
Lampiran 47 : Hasil Observasi Aktivitas Afektif Pertemuan 1 Siklus II.....	414
Lampiran 48 : Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pertemuan 1 Siklus II .....	416
Lampiran 49 : RPP Pertemuan 2 Siklus II .....	418
Lampiran 50 : Daftar Nama Kelompok Pertemuan 2 Siklus II.....	427
Lampiran 51 : LKS Pertemuan 2 Siklus II.....	428
Lampiran 52 : Daftar Nama Barang yang Dijual dan Dibeli Pertemuan 2 Siklus II .....	430
Lampiran 53 : Lembar Pengamat Kegiatan Jual Beli Pertemuan 2 Siklus II .....	432
Lampiran 54 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	434

Lampiran 55 : Evaluasi Siklus II.....	435
Lampiran 56 : Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II .....	438
Lampiran 57 : Nilai Evaluasi Siklus II.....	439
Lampiran 58 : Peningkatan Prestasi Belajar Siswa (Kognitif) .....	440
Lampiran 59 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Pertemuan 2 Siklus II.....	441
Lampiran 60 : Hasil Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I dan II .....	444
Lampiran 61 : Hasil Observasi Psikomotor Siswa Pertemuan 2 Siklus II.....	446
Lampiran 62 : Peningkatan Aktivitas Psikomotor Siswa Siklus I dan II.....	448
Lampiran 63 : Hasil Observasi Aktivitas Afektif Siswa Pertemuan 2 Siklus II .....	450
Lampiran 64 : Peningkatan Aktivitas Afektif Siswa Siklus I dan II.....	452
Lampiran 65 : Hasil Observasi Aktivitas Kelompok Pertemuan 2 Siklus II .....	454
Lampiran 66 : Peningkatan Aktivitas Kelompok Siklus I dan II.....	456
Lampiran 67 : Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus II.....	457
Lampiran 68 : Validitas Siklus II.....	461
Lampiran 69 : Reliabilitas Siklus II .....	462
Lampiran 70 : Foto Pelaksanaan PTK Siklus II.....	463
Lampiran 71 : Hasil Wawancara Guru Sebelum PTK .....	470
Lampiran 72 : Hasil Wawancara Guru Setelah PTK .....	472
Lampiran 73 : Hasil Wawancara Siswa Sebelum PTK.....	474
Lampiran 74 : Hasil Wawancara Siswa Setelah PTK.....	477
Lampiran 75 : Pernyataan Orisinalitas Skripsi.....	480

Lampiran 76 : Permohonan Ijin Penelitian .....	481
Lampiran 77 : Surat Keterangan Melaksanakan PTK.....	482
Lampiran 78 : Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi Pembimbing I.....	483
Lampiran 79 : Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi Pembimbing II.....	489
Lampiran 80 : Keterangan Selesai Bimbingan.....	491
Lampiran 81 : Permohonan Ujian Skripsi.....	492
Lampiran 82 : Daftar Riwayat Hidup.....	493

